

# PLAYERS GUIDE



# FIGHTING SOCCER

# **FIGHTING SOCCER**

---

## **LOADING INSTRUCTIONS**

### **C64 cassette**

Insert the cassette in your data cassette. Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.

### **C64 disc**

Insert the disc in the drive. Type LOAD "", 8,1 then press RETURN.

### **C128**

Type GO64 then press RETURN. Type Y when prompted followed by RETURN, then follow the appropriate C64 instructions.

### **Spectrum cassette**

Insert cassette in your tape recorder and type LOAD " " then press ENTER. Press play on the tape recorder.

### **Amstrad disc**

Insert the disc in the drive. Type RUN"DISC and press ENTER.

### **Amstrad tape**

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on cassette recorder.

### **Atari ST**

Insert the disc in drive A and switch on the computer.

### **Amiga**

Turn on the computer and wait for the WORKBENCH prompt, then insert the game disc.

# **FIGHTING SOCCER**

A fast and furious game of nerve, skill and challenge that will bounce right out of your monitor!

Battle against ten other countries in this international Olympic tournament and slide tackle your opponents through five gruelling rounds of intense play.

Dribble, kick, shoot, head and foul your way to the Olympic trophy – in FIGHTING SOCCER . . . *FIGHT TO WIN!!*

## **ARROW MODE**

If keyboard mode is selected the arrow moves around the player showing in which direction you kick, that is, there is independant movement of the arrow.

If joystick mode is selected, the arrow will automatically point in the direction of the player, and therefore the ball will be kicked in that direction.

## **GAME CONTROLS**

### **SPECTRUM/AMSTRAD**

Sinclair IF/2 automatically scanned

Kempston joystick scanned

### **To select player controls**

Press ENTER/RETURN to define controls for each player, if KEYBOARD is selected, the user will be requested to define the game keys.

If JOYSTICK 1 is used, the arrow rotate keys are Z/X and for JOYSTICK 2, the keys are N/M

Kempston is V/B

### **Pausing the game**

To pause while the game is being played, press ENTER/RETURN and you will then have to press ENTER/RETURN to continue or SPACE to quit.

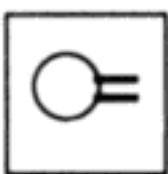
### **Sound FX/Music**

To toggle between sound fx and music, press BOTH SHIFT KEYS on the spectrum and F5 on the Amstrad

## COMMODORE 64 KEYS

### Joystick 1

COMMODORE KEY



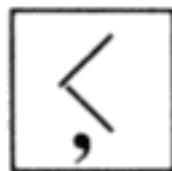
L



R

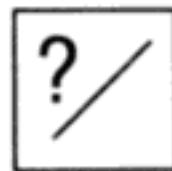
### Joystick 2

COMMA KEY



L

Pause

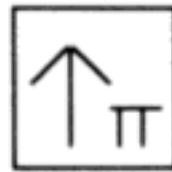


R

Quit

QUESTION MARK KEY

UP ARROW



## ST/AMIGA

Joystick port

1 = player 2

2 = player 1

FIRE

Player has ball = short kick

Player has not got ball = slide

Ball in the air = header

DOUBLE FIRE

Player has ball = long kick

Player has not got ball = slide

Ball in the air = header

If in joystick arrow mode then arrows direction is determined by players direction.

Otherwise:

### PLAYER 1

LEFT

Amiga = left ALT

ST = left SHIFT

RIGHT

left AMIGA



### PLAYER 2

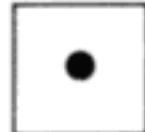
Amiga = right AMIGA

ST = keypad



right ALT

keypad



### Pausing the game

"P" = toggle pause mode

"Esc" = quit

## **LOADING DIFFICULTIES . . .**

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch your computer off and repeat the loading instructions *carefully*, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and you have checked all of your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

**Customer Enquiries/Technical Support 0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN**

### **CREDITS:**

**© 1988 SNK CORP**

**Coding, graphics and music by Sprytes Limited**

**A Software Studios Production**

# **FIGHTING SOCCER**

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### **C64 cassette**

Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps.

### **C64 disquette**

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD"\*,8,1 et appuyez sur RETURN.

### **C128**

Tapez G064 puis appuyez sur RETURN. Quand le message de guidage paraît sur l'écran, tapez Y puis RETURN et suivez les instructions pour le C64.

### **Spectrum cassette**

Insérez la cassette dans votre lecteur de cassettes et tapez LOAD" " puis appuyez sur la touche ENTER. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

### **Amstrad disquette**

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

### **Amstrad cassette**

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur.

### **Atari ST**

Insérez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche.

### **Amiga**

Allumez l'ordinateur et attendez le message de guidage WORKBENCH, puis insérez la disquette de jeu.

# **FIGHTING SOCCER**

Un jeu de sang-froid, d'habileté et de stimulation, rapide et furieux, qui explosera sur l'écran de votre moniteur!

Dans ce tournoi olympique international, vous vous battez contre dix pays et utilisez les tackles glissants contre vos adversaires, à travers cinq rounds de jeu intenses et épuisants.

Arrachez le trophée olympique à tout prix, par les dribbles, les coups de pied, les tirs, les coups de tête, la triche, dans FIGHTING SOCCER . . . *BATTEZ-VOUS JUSQU'A LA VICTOIRE!!*

## **MODE FLECHE**

Si le mode clavier est sélectionné, la flèche tourne tout autour du joueur, indiquant la direction dans laquelle vous tirez; en d'autres termes, le déplacement de la flèche est indépendant.

Si le mode manche à balai est sélectionné, la flèche indiquera automatiquement la direction du joueur et la balle sera donc tirée dans cette direction.

## **COMMANDES DE JEU**

SPECTRUM/AMSTRAD

Sinclair IF/2 vérifié automatiquement.

Manche à Balai Kempston vérifié.

### **Pour sélectionner les commandes des joueurs**

Appuyez sur ENTER/RETURN pour définir les commandes pour chaque joueurs. Si le CLAVIER est sélectionné, l'utilisateur sera invité à définir les touches du jeu.

Si vous utilisez le MANCHE A BALAI, les touches de rotation de la flèche sont Z/X; pour le MANCHE A BALAI 2, les touches sont N/M. KEMPSTON = V/B.

### **Pour mettre le jeu en pause**

Pour aller au mode pause alors que vous êtes en plein dans le jeu, appuyez sur ENTER/RETURN; vous aurez ensuite à appuyer soit sur ENTER/RETURN pour continuer, soit sur ESPACEMENT pour sortir de jeu.

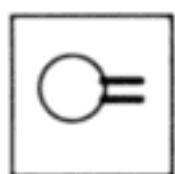
### **Son FX/Musique**

Pour permuter entre son fx et musique, appuyez sur les DEUX TOUCHES SHIFT sur le Spectrum et sur F5 sur l'Amstrad.

## TOUCHES COMMODORE C64

### Manche à Balai 1

TOUCHE COMMODORE



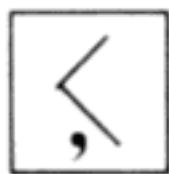
L



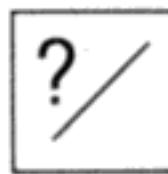
R

### Manche à Balai 2

TOUCHE VIRGULE



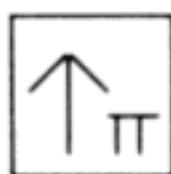
L  
Pause



R  
Quitter

TOUCHE POINT  
D'INTERROGATION

TOUCHE HAUT



## ST/AMIGA

Entrée de Manche à Balai

1 = joueur 2

2 = joueur 1

FEU

Le joueur a la balle = coup de pied court

Joueur n'a pas la balle = glissade

Balle en l'air = coup de tête

FEU DOUBLE

Le joueur a la balle = coup de pied long

Joueur n'a pas la balle = glissade

Balle en l'air = coup de tête

Quand vous êtes en mode flèche, la direction des flèches est alors déterminée par la direction des joueurs.

Autrement:

### JOUEUR 1

GAUCHE

Amiga = ALT gauche

ST = SHIFT gauche

DROITE

AMIGA gauche



### JOUEUR 2

Amiga = AMIGA droite



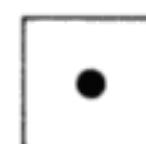
ST = Clavier numérique

"P" = fait permettre le mode pause

"Esc" = Quitter

ALT droite

Clavier numérique



## **DIFFICULTIES DE CHARGEMENT . . .**

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des niveaux élevés de contrôle de qualité pour vous apporter ce produit. Si vous rencontrez des difficultés pendant le chargement, il est improbable que la faute soit autre que le produit lui-même. Nous vous suggérons donc de déteindre votre ordinateur et de suivre à nouveau et *avec soin* les instructions de chargement, en vérifiant que vous utilisez bien les instructions se rapportant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si vous avez toujours des problèmes, consultez le manuel de l'Utilisateur que vous avez reçu avec votre ordinateur ou demandez l'avis de votre fournisseur de logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayiez vérifié tout votre hardware, nous vous suggérons de renvoyer le jeu à la maison où vous l'avez acheté.

**Renseignements des clients/Assistance Technique 0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN**

**CREDITS:**

**© 1988 SNK CORP**

**Coding and music by Sprytes**

**A Software Studios Production**

# **FIGHTING SOCCER**

---

## **LADEANWEISUNGEN**

### **C64 Kassette**

Kassette in das Kassettengerät einlegen. Die SHIFT-Taste gedrückt halten und die RUN/STOP-Taste drücken.

### **C64 Diskette**

Diskette in das Laufwerk einlegen. LOAD"\*,8,1 eintippen und die ENTER-Taste drücken.

### **C128**

G064 eintippen und die RETURN-Taste drücken. Nach Aufforderung Y eingeben und die RETURN-Taste drücken und den entsprechenden Anweisungen für den C64 folgen.

### **Spectrum Kassette**

Kassette in den Kassettenrecorder einlegen und LOAD" " eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

### **Amstrad Diskette**

Diskette in das Laufwerk legen. RUN"DISC eingeben und die ENTER-Taste drücken.

### **Amstrad Kassette**

Die CTRL- und die kleine ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken.

### **Atari ST**

Diskette in das Laufwerk A einlegen und den Computer einschalten.

### **Amiga**

Computer einschalten und auf das WORKBENCH-Prompt warten, dann die Spieldiskette einlegen.

# **FIGHTING SOCCER**

Ein rasantes Spiel voller Nervenkitzel und Herausforderungen an die Geschicklichkeit, das Sie glatt aus dem Bildschirm herausfallen läßt!

In diesem internationalen olympischen Wettbewerb nehmen Sie es mit zehn Ländern auf und treten in fünf Runden voll mörderischer Spiel-Action gegen Ihre Gegner an.

Dribbeln, kicken, köpfen und foulen Sie sich Ihren Weg zur olympischen Trophäe – in FIGHTING SOCCER . . . *KÄMPFEN SIE UM DEN SIEG!!*

## **PFEILMODUS**

Wenn der Tastaturmodus gewählt wurde, bewegt sich der Pfeil um den Feldspieler herum und zeigt an, in welche Richtung der Ball getreten wird. Die Bewegungen des Pfeils und die eines Feldspielers werden unabhängig voneinander gesteuert.

Wurde der Joystickmodus gewählt, zeigt der Pfeil automatisch die Schußrichtung des Feldspielers an, unter der Ball wird in Blickrichtung getreten.

## **SPIELSTEUERUNG**

### **SPECTRUM/AMSTRAD**

Sinclair IF/2 automatisch abgetastet.

Kempston-Joystick abgetastet.

### **Die Steuerung für die Spieler wählen**

ENTER/RETURN drücken, um die Steuerung für jeden Spieler zu bestimmen.

Wenn Sie die TASTATUR (KEYBOARD) wählen, werden Sie aufgefordert, die Spieltasten selber zu definieren.

Die Pfeil-Rotationstasten für JOYSTICK 1 sind die Tasten Z/X und für JOYSTICK 2 die Tasten N/M (bei Kempston V/B).

### **Pause**

Für eine Pause während eines Spiels ENTER/RETURN drücken. Für eine Fortsetzung des Spiels ENTER/RETURN und zum Abbrechen eines Spiels die LEERTASTE drücken.

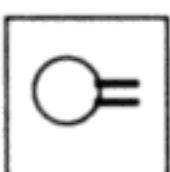
### **Sound FX/Musik**

Als Kippschalter zwischen Sound FX und Musik bei Spectrum BEIDE SHIFT-TASTEN und bei Amstrad die Taste F5 drücken.

# TASTEN FÜR COMMODORE 64

## Joystick 1

COMMODORE-TASTE



L



R

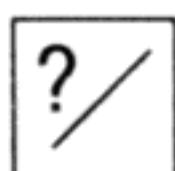
## Joystick 2

KOMMA-TASTE



L

Pause



R

Abbrechen

FRAGEZEICHEN

HOCH-PFEIL



## ST/AMIGA

Joystick-Port

1 = Spieler 2

2 = Spieler 1

FEUER

Spieler in Ballbesitz = Kurzer Tritt

Spieler ohne Ball = Hineingrätschen

Ball in der Luft = Köpfer

ZWEIMAL FEUER

Spieler in Ballbesitz = Langer Tritt

Spieler ohne Ball = Hineingrätschen

Ball in der Luft = Köpfer

Wenn der Joystick-Pfeilmodus gewählt wurde, wird die Pfeilrichtung durch die Richtung des Feldspielers bestimmt.

Andernfalls:

### SPIELER 1

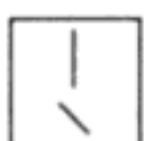
LINKS

Amiga = Linke ALT-Taste

ST = Linker SHIFT-Taste

RECHTS

Linke Amiga-Taste



### SPIELER 2

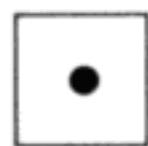
Amiga = Rechte Amiga-Taste



Rechte ALT-Taste

ST = Taste

Taste



"P" = Kippschalter für Pausenmodus

"Esc" = Spiel abbrechen

## **LADESCHWIERIGKEITEN**

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor dieses Produkt Sie erreicht. Falls Sie Ladeschwierigkeiten feststellen, liegt es mit größter Wahrscheinlichkeit nicht an diesem Produkt. Wir raten Ihnen daher, Ihr Gerät auszuschalten und die Ladeanweisungen nochmals *sorgfältig durchzulesen*, nachdem Sie sichergestellt haben, daß Sie die richtige Gebrauchsanweisung für Ihren Computer und Ihre Software benutzen. Haben Sie immer noch Schwierigkeiten, so schlagen Sie in Ihrem Handbuch nach oder fragen Sie bei Ihrem Fachhändler um Rat. Sind die Probleme auch nach genauer Prüfung Ihres Geräts noch vorhanden, so empfehlen wir Ihnen, daß Sie das Spiel bei dem Händler wieder abgeben, wo Sie es gekauft haben.

**Kundenanfragen/Technische Unterstützung 0734 310003**

**ACTIVISION UK LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN**

## **CREDITS:**

**© 1988 SNK CORP**

**Coding and music by Sprytes**

**A Software Studios Production**

# **FIGHTING SOCCER**

---

## **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

### **C64 cassetta**

Inserire la cassetta nel registratore. Premete i tasti SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.

### **C64 disco**

Inserite il disco nel drive. Digitate LOAD"\*,8,1 e poi premete RETURN.

### **C128**

Digitate GO64 e poi premete RETURN. Digitate Y al comando e poi di nuovo RETURN; poi seguite le istruzioni per il C64.

### **Spectrum cassetta**

Inserite la cassetta nel registratore e digitate LOAD" " poi premete ENTER. Premete il tasto play sul registratore.

### **Amstrad disco**

Inserite il disco nel drive. Digitate RUN"DISC e premete ENTER.

### **Amstrad cassetta**

Premete CTRL ed il piccolo tasto ENTER. Premete poi play sul registratore.

### **Atari ST**

Inserite il disco nel drive A ed accendete il computer.

### **Amiga**

Accendete il computer ed aspettate il WORKBENCH prompt, poi inserite il disco gioco nel drive.

# A TUTTO CALCIO

Un rapidissimo e furibondo gioco di nervi e abilità, una sfida che rimbalza prepotentemente fuori dallo schermo!

Lotta contro dieci nazioni, in questo torneo olimpico internazionale, contrando i tuoi avversari in cinque massacranti turni di gioco intensissimo.

Scarta, calcia, tira, colpisci di testa e gioca sporco per la conquista del trofeo olimpico – in *A TUTTO CALCIO... si lotta per VINCERE!!!*

## MODALITÀ FRECCIA

Se hai scelto la modalità tastiera, la freccia si muove intorno al giocatore per indicare la direzione del tiro, insomma, la freccia si muove autonomamente.

Se hai scelto la modalità joystick, la freccia punta automaticamente nella direzione del giocatore, per cui la palla viene calciata in quella direzione.

## CONTROLLI

### SPECTRUM/AMSTRAD

Scansione automatica Sinclair IF/2

Scansione joystick Kempston

### Per selezionare i controlli giocatore

Per definire i controlli di ciascun giocatore, premi INVIO/RETURN; se selezioni la TASTIERA, ti viene chiesto di definire i tasti di gioco.

Se usi il JOYSTICK 1, i tasti per ruotare la freccia sono Z/X, mentre per il JOYSTICK 2 i tasti sono N/M. Per il Kempston, usa V/B.

### La Pausa

Per fare la pausa durante il gioco, premi INVIO/RETURN e poi di nuovo per continuare, oppure la BARRA per abbandonare.

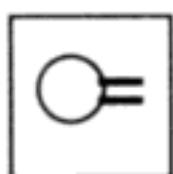
### Effetti Sonori/Musica

Per scambiare tra gli effetti sonori e la musica, premi AMBEDUE I TASTI SHIFT sullo Spectrum, mentre sull'Amstrad premi F5.

# TASTI COMMODORE 64

## Joystick 1

TASTO COMMODORE



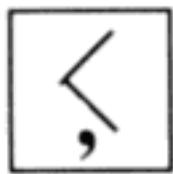
L



R

## Joystick 2

VIRGOLA



L



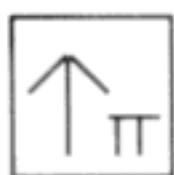
R

PUNTO INTERROGATIVO

Pausa

Abbandona

FRECCIA SU



## ST/AMIGA

Porta joystick

1 = giocatore 2

2 = giocatore 1

FUOCCO

Giocatore con palla = tiro corto

Giocatore senza palla = scivolata

Palla in aria = colpo di testa

DOPPIO FUOCO

Giocatore con palla = tiro lungo

Giocatore senza palla = scivolata

Palla in aria = colpo di testa

Se ti trovi in modalità freccia, la direzione delle freccie viene determinata dalla direzione dei giocatori.

Altrimenti:

### GIOCATORE 1

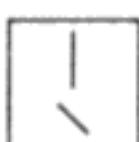
SINISTRA

Amiga = ALT sinistro

ST = SHIFT sinistro

DESTRA

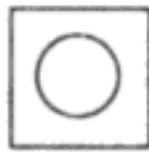
Amiga sinistro



### GIOCATORE 2

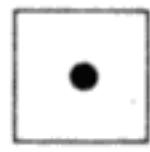
Amiga = AMIGA destro

ST = Tastierino



ALT destro

Tastierino



"P" = Opera modalità pausa

"Esc" = Abbandona

## **DIFFICOLTÀ DI CARICO . . .**

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirvi questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Suggeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo indi di ricominciare le operazioni di carico attentamente, avendo cura di controllare che si usano le istruzioni giuste per il computer e il software. Se il problema sussiste consultare il manuale d'istruzioni del computer oppure il concessionario. Una volta effettuati tutti questi controlli se le difficoltà sono ancora presenti suggeriamo di rinviare il prodotto al luogo di acquisto.

**Ufficio Informazioni Clienti / Assistenza Tecnica: 0734 310003**

**ACTIVISION LTD, Blake House, Manor Farm Road, Reading RG2 0JN.**